



Quinn6

Ein direkter Ersatz für das UE5 Mannequin (Quinn): dasselbe Skelett, sodass jede UE5-Animation und jeder Animation Blueprint sofort funktioniert. In ZBrush modelliert, 4K-PBR-Texturen, fertige Looks: abgenutztes Industriemetall, Sci-Fi in Petrol, oxidiertes Bordeaux und mehr.

UE 5.7 → 5.8 · TINY RPG



Was enthalten ist

- Skeletal Mesh (31.762 Dreiecke, LODs in Unreal generiert), geriggt auf das Skelett des UE5 Mannequin.
- 4K-PBR-Texturen, ein UV-Kanal, ein Texturset.
- Ein Master Material und mehrere Material Instances sowie eine interaktive Demoszene.



Dein Mannequin ersetzen

- Öffne den Blueprint deiner Figur, wähle die Komponente **Mesh** aus und setze **Skeletal Mesh Asset** auf Quinn6.
- Behalte deine aktuelle **Anim Class**: Quinn6 nutzt das Skelett des UE5 Mannequin, kein Retargeting nötig.

Den Look ändern

- Wähle im Material-Slot des Meshes eine andere Material Instance oder erstelle deine eigene Instanz aus dem Master Material.
- Einstellungen: **Tint**, **Color Blend**, **Roughness Intensity**, **Metallic Intensity**.

🛒 Auf Fab ansehen ↗ <https://www.fab.com/listings/39ea618e-386b-43a8-85f8-3cb54b9d48c6>

▶ Video ansehen : youtu.be/iDbBLJHaAGw

✉ Kommst du nicht weiter? Schreib an contact@stanlab.dev · tinyrpg.stanlab.dev

